

1895

1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze

Revue de l'association française de recherche sur
l'histoire du cinéma

86 | 2018

Varia

Michael Z. Newman, *Atari Age. The Emergence of Video Games in America*

Arnaud Widendaële



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/1895/7192>

DOI : 10.4000/1895.7192

ISSN : 1960-6176

Éditeur

Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC)

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2018

Pagination : 193-196

ISBN : 978-2-37029-086-1

ISSN : 0769-0959

Référence électronique

Arnaud Widendaële, « Michael Z. Newman, *Atari Age. The Emergence of Video Games in America* », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 86 | 2018, mis en ligne le 01 décembre 2018, consulté le 24 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/1895/7192> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.7192>

Ce document a été généré automatiquement le 24 septembre 2020.

© AFRHC

Michael Z. Newman, *Atari Age. The Emergence of Video Games in America*

Arnaud Widendaële

RÉFÉRENCE

Michael Z. Newman, *Atari Age. The Emergence of Video Games in America*, Cambridge, Londres, The MIT Press, 2017, 252 p.

- 1 Michael Z. Newman décrit son dernier ouvrage comme une histoire culturelle et sociale des jeux vidéo, inscrite à la fois dans le champ des *game studies* et celui des *media studies*. Il y examine les idées et représentations associées aux jeux vidéo dans l'imagination populaire, au cours de leur période d'émergence aux États-Unis, entre 1972 (accès des jeux au grand public) et 1983 (krach de l'industrie vidéoludique). Pendant cette décennie, en effet, les jeux vidéo, véritables nœuds de contradictions, font l'objet, selon l'auteur, d'une flexibilité d'interprétation. Leur identité est instable et le public visé n'est pas toujours clairement défini. Il faudra attendre le début des années 1980 pour clôturer les interprétations possibles.
- 2 Dans *Video Revolutions. On the History of a Medium* (2014), le cinéma était convoqué comme un « médium » par rapport auquel la vidéo s'était positionnée à plusieurs reprises. S'il est de nouveau mobilisé dans *Atari Age* (2017), c'est non plus comme objet de comparaison mais d'analogie. Newman mentionne, en effet, le cas du cinéma des premiers temps quand il explique la nécessité d'analyser les premiers jeux vidéo selon « leurs propres termes », en se gardant bien d'y voir l'ébauche des jeux à venir. De même, il y fait encore référence lorsqu'il situe les jeux vidéo au croisement de plusieurs histoires (celles de la télévision, de l'ordinateur, etc.). On songe alors, bien qu'elles ne soit pas évoquées, aux « séries culturelles » d'André Gaudreault. Par ces mentions introductives, l'auteur adosse manifestement sa méthode aux acquis de la nouvelle histoire du cinéma (refus de la téléologie, « extranéité », etc.).

- 3 Bien que la référence soit de nouveau absente, on retrouve dans cet ouvrage une dimension archéologique, au sens foucaldien du terme. En brassant une somme impressionnante d'énoncés, issus de sources variées (presse généraliste et spécialisée, matériels publicitaires, catalogues de vente, séries et reportages télévisés, films, publications scientifiques, etc.), l'auteur met en lumière l'équivalent d'une formation discursive traversée par de nombreuses « tensions » autour desquelles se structure chacun des six chapitres. Le titre même de l'ouvrage décrit une découpe historique (un « âge ») dont la cohérence est avant tout discursive. À la différence d'autres histoires du jeu vidéo, volontiers encyclopédiques, Newman précise également en introduction qu'il n'est pas intéressé par la recherche des origines – par l'élection du premier jeu vidéo –, ce qui confirme encore sa proximité foucaldienne. Seule lui importe la manière dont les discours ont construit une identité.
- 4 Consacré à l'émergence des salles d'arcade, le premier chapitre (« *Good Clean Fun : The Origins of the Video Arcade* ») réinscrit les jeux vidéo au sein d'une histoire récente des amusements publics. Le nouveau médium est alors tantôt désigné, selon les instances, comme une menace pour la jeunesse, dans le sillage d'autres jeux associés à un milieu peu recommandable, tantôt comme une nouveauté enthousiasmante. Au croisement donc, d'un héritage suspect et d'une promesse technologique.
- 5 Newman repart des premières machines de jeux actionnées au moyen d'une pièce de monnaie (« *coin-in-the-slot machines* »), présentes à la fin du XIX^e siècle dans les parcs d'attractions (« *amusements parks* »), les *dime museums* et les *penny arcades*. Proposant des distractions jugées inconvenantes et attirant une faune méprisée, ces dernières font alors l'objet d'une sévère condamnation morale. La réputation s'aggrave encore lorsque aux images animées (désormais consommées dans les *nickelodeons*) succèdent en quantité les machines à pièces. Parmi les jeux proposés, le « *pin game* » est celui qui a connu la plus grande popularité, des années 1930 aux années 1970 (jusqu'à ce que les jeux vidéo le détrônent). Newman y consacre un développement important, expliquant notamment qu'en raison des paris d'argent suscités, il a durablement été associé au crime. Un exemple tardif suggérant encore cette association (dans un épisode de la série télévisée *All in the Family*) est d'ailleurs mentionné. Selon l'auteur, la mauvaise réputation des salles d'arcade a influencé la réception des premiers jeux vidéo qui y ont pris place. Une distinction est cependant établie entre ce type d'arcade, enraciné dans une culture des attractions et véhiculant une réputation déplorable, et un nouveau type, développé à partir des années 1970, en réaction au premier. Afin justement d'effacer les associations tenaces entre les jeux et le crime, le trafic, le danger, etc., ces nouvelles salles, principalement situées dans les grands centres commerciaux de banlieue (« *malls* »), imposent une réglementation stricte fondée sur un impératif de propreté (au sens à la fois sanitaire et moral : « *good clean fun* »). Cette nouvelle respectabilité est également favorisée par les connotations liées au fonctionnement électronique des jeux (perçus comme plus sophistiqués, plus scientifiques, etc.). Le chapitre se clôt sur l'année 1979 qui consacre le succès de *Space Invaders*, rapportant désormais plus que n'importe quelle autre machine à pièces.
- 6 Dans un deuxième chapitre (« « *Don't Watch TV Tonight. Play It !* » *Early Video Games and Television* »), l'auteur s'intéresse aux rapports entre les jeux vidéo et la télévision, distinguant deux positionnements identitaires : les jeux vidéo sont d'abord associés à la télévision sur base d'une dépendance technologique (le téléviseur est indispensable pour que les jeux puissent être joués) ; ils sont ensuite désignés comme une alternative

aux programmes diffusés à heures fixes. On retrouve ici la description de phénomènes déjà abordés dans *Video Revolutions*.

- 7 Les jeux vidéo sont réinscrits au sein d'un contexte discursif dominé par la critique de la télévision comme institution. Premier organe médiatique de la société de masse, accusée de contrôler et d'abêtir ses téléspectateurs, la télévision est la cible de diverses attaques, aussi bien dans le champ universitaire (C. Wright Mills) que culturel (Frank Zappa). Par contraste, les jeux vidéo domestiques apparaissent comme un moyen de reprendre la main sur le téléviseur. Ils sont ainsi perçus comme une « remédiation » de la télévision, le moyen d'en reconfigurer les possibilités : « à la fois une nouvelle télévision et un antidote à la télévision ». Tant au niveau du vocabulaire employé que des représentations publicitaires, les jeux vidéo (parfois désignés sous les termes de « *TV games* » ou « *TV toys* ») sont présentés comme des usages télévisuels alternatifs. Ils revêtent alors un statut comparable au magnétoscope et à la télévision par câble, permettant d'échapper à la grille de programmes imposés. Newman passe en revue une série de commentaires formulés dans la presse (*Time*, *Radio-Electronics*, *Mechanix Illustrated*) et dans les premières études scientifiques (David Sudnow), soulignant les avantages de la nouvelle technologie emblématisée par les jeux vidéo, offrant une nouvelle expérience aux usagers fondée sur l'engagement, le contrôle, l'activité, etc. Enfin, l'auteur signale les hésitations identitaires provoquées par le nouveau statut du téléviseur, désormais au centre des pratiques domestiques de divertissement.
- 8 Le troisième chapitre (« *Space Invaders : Masculine Play in the Media Room* ») se concentre sur la « domestication » des jeux vidéo, entendue selon une double acception : il s'agit à la fois de les accueillir dans l'espace du foyer et de les dompter, de les débarrasser des connotations issues des salles d'arcade (danger, corruption morale, etc.). Une contradiction est alors pointée entre l'idée, massivement relayée par des documents publicitaires (encarts dans la presse, spots télévisés, etc.), selon laquelle les jeux vidéo seraient vecteurs d'unité familiale (« *family togetherness* »), et leur inscription dans une culture exclusivement masculine.
- 9 Repartant d'une histoire de l'architecture domestique américaine, Newman explique que la « *rec room* » (pour « *recreation room* »), cette pièce de la maison destinée aux activités de détente en famille s'est transformée, avec le développement des appareils électroniques, en « *media room* », tout en conservant l'essentiel de ses prérogatives : réunir la famille. Il est également précisé que le goût pour le jeu en famille est apparu en réaction au développement des loisirs de masse dans les années 1920, et notamment du cinéma. Pour éviter, en effet, que les jeunes gens ne soient captés par ces nouvelles distractions, certains parents ont développé une pratique ludique, familiale et éducative, dans l'enceinte rassurante du foyer.
- 10 En dépit de l'idéal d'unité et de mixité qu'ils reproduisent (toute la famille est réunie devant l'écran), l'auteur termine son chapitre en montrant que les jeux vidéo se rattachent à la « *boy culture* », notamment par les scénarios qu'ils proposent (explorations, duels, poursuites, etc.) et les qualités qu'ils promeuvent (courage, audace, etc.) – en accord avec les dynamiques de genre (« *gender dynamics* ») typiques de l'après-guerre.
- 11 Le quatrième chapitre (« *Video Games as Computers, Computers as Toys* ») est consacré aux ordinateurs, dont l'un des premiers usages a été la programmation vidéoludique. Il est tout d'abord rappelé qu'avant l'arrivée des consoles de jeux vidéo dans les foyers, plusieurs jeux informatiques avaient été mis au point dès les années 1940, par une

poignée de programmeurs. Si ces jeux étaient bien souvent conçus en dehors des heures de travail, dans un but d'amusement, ils permettaient cependant de mettre au jour de nouveaux usages possibles. Le jeu *Spacewar I*, par exemple, a été conçu par des étudiants du MIT pour exploiter l'interactivité entre le joueur et la machine.

- 12 À une époque où il est souvent associé aux institutions, et donc au contrôle et à la déshumanisation, utiliser l'ordinateur pour jouer, comme l'ont fait notamment les premiers « *hobbyists* », revêt une dimension transgressive. Car si l'ordinateur est un instrument de contrôle institutionnel, il peut aussi libérer l'individu. Newman évoque d'ailleurs les textes de deux auteurs importants, Ted Nelson et Stewart Brand, issus de la contre-culture des années 1960, célébrant les possibilités offertes par cette nouvelle machine en termes d'émancipation personnelle, de créativité, etc.
- 13 L'auteur se concentre ensuite sur la place de l'ordinateur dans la société en comparant deux représentations de la machine dans la presse (deux couvertures du *Time*). Si plusieurs idées persistent (l'ordinateur-cerveau anthropomorphe), on remarque néanmoins que la machine inquiétante de 1965 (type HAL dans *2001 : A Space Odyssey*) est devenue en 1978 un auxiliaire de la vie quotidienne, utile pour chaque membre de la famille. Vendu comme un « couteau suisse électronique », l'ordinateur permet, en effet, d'effectuer des tâches de planification, de gestion, d'apprentissage, etc., mais également de divertissement, à mi-chemin entre le travail et le plaisir. Évoquant la campagne publicitaire lancée par Atari en 1979, Newman conclut son chapitre en indiquant que les possibilités ludiques des ordinateurs constituent à l'époque un argument de vente considérable.
- 14 Le cinquième chapitre (« *Video Kids Endangered and Improved* ») aborde les deux principaux effets supposément provoqués par les jeux vidéo sur la jeunesse, et régulièrement commentés dans les médias. Que l'on s'inquiète des dommages engendrés ou que l'on célèbre les avantages possibles, tous s'accordent à reconnaître l'ampleur du phénomène vidéoludique.
- 15 Newman revient d'abord sur la panique médiatique (« *media panic* ») apparue au début des années 1980, en réaction au vif succès rencontré par les jeux vidéo. Deux problèmes sont alors principalement invoqués : les jeux vidéo auraient une emprise telle qu'ils menaceraient la scolarité de celui qui y joue ; l'afflux de joueurs dans les salles d'arcade représenterait une gêne pour le voisinage (nuisances sonores, délinquance, etc.). Concernant ce dernier motif, l'auteur décrit plusieurs affaires judiciaires ayant, la plupart du temps, abouti au succès des plaignants.
- 16 Examinant ensuite l'autre versant, Newman fait référence à deux théoriciens qui ont chacun corrélié l'usage de l'ordinateur à l'apparition d'une nouvelle phase historique : le sociologue Daniel Bell et le politologue Zbigniew Brzezinski. Dans ce contexte de transition, les jeux vidéo suscitent l'enthousiasme car ils permettent notamment à la jeunesse de développer de nouvelles compétences (comme la programmation informatique), utiles pour leur vie professionnelle à venir. Enfin, plusieurs exemples de fictions (séries télévisées et films) déclinant ce rapport ambivalent aux jeux vidéo sont convoqués en fin de chapitre (*Spider-Man and His Amazing Friends*, *WarGames*, etc.).
- 17 Le sixième et dernier chapitre (« *Pac-Man Fever* ») s'intéresse au jeu *Pac-Man*, à l'origine d'un engouement au début des années 1980 comparé à la Beatlemania. C'est, en effet, le jeu le plus populaire de cette période d'émergence, faisant l'objet d'un marketing intensif. L'auteur indique par ailleurs que le jeu a permis de faire entrer une population féminine dans les salles d'arcade et ainsi de redorer l'image des jeux vidéo, entachée –

comme on l'a vu – par des connotations négatives. Proposant notamment un graphisme simple et des personnages « mignons » (« *cute* »), *Pac-Man* fait figure d'exception au milieu des jeux de courses, de combats, d'aventures, etc., issus de la « *boy culture* ». Newman souligne d'ailleurs cette singularité : si *Pac-Man* est sciemment conçu puis vendu comme un jeu pour filles, c'est bien qu'en règle générale, les jeux vidéo se destinent aux garçons. Entre vecteur d'inclusion et indice d'exclusion donc, le jeu le plus emblématique de ces années est aussi le lieu d'une tension identitaire.

- 18 *Atari Age* exploite de nouveau la catégorie de « médium » dont Newman avait proposé une définition personnelle dans *Video Révolutions*. On y retrouve également les concepts d'« imagination populaire », de « flexibilité d'interprétation » ou encore de « statut culturel ». En tant que catégorie culturelle, justement, le médium permet ici de couvrir tout à la fois la diversité matérielle (bornes d'arcade, consoles, ordinateurs, etc.) et discursive des jeux vidéo. Les tensions mises au jour au sein de la période étudiée apportent également un éclairage sur les décennies suivantes. Newman y insiste à propos de la question du genre, estimant que ces années d'émergence ont notamment été celles d'une « masculinisation » des jeux vidéo.